



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Diseño Sonoro	Código	616G02008	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Piñeiro Otero, María Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Profesorado	Piñeiro Otero, María Teresa	Correo electrónico	teresa.pineiro@udc.es	
Web				
Descripción general	La materia 'Diseño Sonoro' brinda la formación que permita al alumnado conocer y analizar los componentes del sonido y sus posibilidades expresivas, tanto en contenidos sonoros como en su relación con la imagen; manejar los códigos sonoros y de la música en animación y videojuegos, en sus diferentes géneros y formatos; y abordar el diseño sonoro íntegro de estos productos audiovisuales atendiendo a cuestiones de tipo narrativo, estético y funcional.			



Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios</p> <p>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Todas *Metodologías docentes que se modifican La presentación oral podría desarrollarse de forma virtual síncrona, e incluso asíncrona, siempre que, por causas justificadas, el alumnado no pudiese asistir o tuviese dificultades para la conexión y defensa del proyecto final con la solvencia requerida. En este caso se apostaría por un repositorio de presentaciones grabadas para que el alumnado pueda efectuar la evaluación de los proyectos de sus compañeros según rúbrica.</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales para resolver dudas y hacer el seguimiento de los trabajos tutelados. Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumbrando y los ejercicios planteados en las clases expositivas. Disponen de ¿foros temáticos asociados a los módulos? de la materia, para formular las consultas necesarias y, de ser el caso, ¿foros de actividad específica?. Teams: una sesión semanal de toda la clase, para el desarrollo de contenidos teóricos, y otra sesión para grupos medianos en la franja horaria señalada para la materia en el horario. Asimismo habrá la posibilidad de establecer interacciones individuales y grupales en esta plataforma para el seguimiento y apoyo de los trabajos tutorizados, tanto en horario oficial de tutorías como en otras fechas/franjas acordadas entre docentes-discentes. Esta dinámica permitirá hacer un seguimiento normalizado y ajustado las necesidades del aprendizaje del alumbrando para desarrollar el trabajo de la materia.</p> <p>4. Modificaciones en la evaluación Se mantiene los mismos mecanismos de evaluación y la ponderación que figura en la guía docente *Observaciones de evaluación: Se mantiene los mismos mecanismos de evaluación y la ponderación que figura en la guía docente</p> <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios. En el caso de aquellas obras que no tengan versión digital se aportarán aquellos fragmentos precisos para la comprensión de la materia a través del campus virtual.</p>
-----------------------------	--

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A22	CE22 - Investigar y analizar la creación de contenidos digitales.
A37	CE37 - Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnologías necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de los diferentes productos audiovisuales y multimedia.
A39	CE39 - Conocer, capacidad de analizar y aplicar las técnicas y fundamentos del diseño sonoro en proyectos de animación y videojuegos.



B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Analizar el valor añadido por el son en un producto de animación o videojuego	A4	B2	C1
	A5	B3	C3
	A22	B4	C4
	A37	B6	C8
	A39	B11	C9
		B13	



Conocer los componentes del son y la música, sus potencialidades y principales códigos en el contexto de la animación y de los videojuegos	A4 A8 A10 A39	B1 B3 B4 B8 B12	C3 C4
Diseñar y desarrollar la banda sonora íntegra de una pieza de animación o videojuego, tanto de una perspectiva lineal cómo interactiva	A4 A5 A10 A37	B2 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C6 C7 C9

Contenidos	
Tema	Subtema
1. El sonido audiovisual	1.1. Introducción 1.2. El sonido y sus componentes 1.3. Modos de escucha 1.4. La auricularización 1.5. El diseño sonoro 1.6. Profesionales del sonido
2. La audiovisión	2.1. La ilusión del sonido audiovisual 2.2. Síncresis y valor añadido 2.3. Las combinaciones audiovisuales 2.4. Clasificación del sonido en relación con la imagen
3. Efectos de sonido	I. Espacio acústico 3.1. Paisaje sonoro 3.2. Espacio sonoro 3.3. Ambiente II. Tipologías de efectos de sonido III. Funciones
4. Música	4.1. Conceptos musicales básicos 4.2. La música fílmica 4.3. La música interactiva 4.4. Componentes estructurales, funcionales y expresivos 4.5. Funciones
5. Voz	5.1. Tipos de voz audiovisual 5.2. La voz en la construcción de personajes 5.3. Doblaje
6. Silencio	6.1. El silencio en la banda de sonido 6.2. Funciones

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión magistral	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	25	30	55
Investigación (Proyecto de investigación)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	1	10	11
Taller	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	16	4	20
Trabajaos tutelados	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	5	45	50
Presentación oral	A39 B11 C1 C3 C7 C9	4	6	10
Atención personalizada		4	0	4

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	<p>Clase expositiva ilustrada con exemplos de carácter sonoro y/o audiovisual. Se complementará con materiais e contidos audiovisuales, en formato píldora, que se pondrán a disposición do estudantado a través do campus virtual.</p> <p>En las sesiones magistrales se realizarán actividades dirigidas a facilitar la comprensión de la materia así como discusiones dirigidas, que exijan al estudantado mostrar la adquisición de conceptos e coñecementos sobre la materia.</p> <p>En aquellos casos en que dichas actividades se establecieran como traballo autónomo fuera del aula, se emplearán fórmulas de seguimento para determinar el grado de cumprimento de la tarefa. En estos casos, las sesiones magistrales se podrán destinar a la puesta en común de las tarefas o su corrección de forma colaborativa.</p> <p>(Virtual)</p>
Investigación (Proyecto de investigación)	<p>Investigación realizada de forma individual cuyo tema, relacionado con los contidos de la materia, será proposto por la profesora.</p> <p>Dicha investigación se entregará en formato audio (locución e fragmentos sonoros).</p> <p>(Presencial e traballo autónomo do alumnado)</p>
Taller	<p>Desarrollo de diferentes actividades de carácter práctico cuyo objeto es poner en xogo todos aquellos coñecementos que, sobre la ambientación sonora e musical, fueron tratados durante las clases expositivas.</p> <p>La entrega de dichas prácticas se efectuará en el tiempo e en la forma fijados por la profesora.</p> <p>(Presencial con posibilidade de virtualizar uno de los grupos de ser preciso por necesidades do alumnado, o por limitaciones de espacios e recursos)</p>
Trabajaos tutelados	<p>Creación de un sonomontaxe o de un relato sonoro (Trabaja A)</p> <p>Diseño sonoro de una secuencia audiovisual (Trabaja B)</p> <p>Diseño sonoro íntegro, en grupo, de un proyecto audiovisual (Proyecto Final)</p> <p>(Presencial e traballo autónomo do alumnado)</p>



Presentación oral	<p>Presentación del diseño sonoro de una secuencia (Trabajo B). En la presentación se explicará el uso y focalización del sonido, además de responder a preguntas respecto a las decisiones tomadas en el plano narrativo, funcional y estético.</p> <p>Presentaciones del diseño sonoro íntegro de un proyecto audiovisual (Proyecto final) en sus diferentes fases: idea, diseño y producto final. En estas presentaciones se explicará-debatirá sobre la idea y el diseño de sonido -desde una perspectiva narrativa, funcional y estética- y su implementación en el producto final.</p> <p>Complementariamente los estudiantes desarrollarán una rúbrica de evaluación de su proyecto así como del desarrollado por otros grupos.</p> <p>(Presencial y trabajo autónomo del alumnado. Esta actividad podría virtualizarse en el caso de que las necesidades del alumnado o las limitaciones de espacio lo hagan preciso)</p>
-------------------	---

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Investigación (Proyecto de investigación) Taller Trabajos tutelados Presentación oral Sesión magistral	<p>El desarrollo de cada una de estas actividades contará con atención personalizada y continuada tanto en el aula como fuera de ella, con el objeto de apoyar o reconducir la planificación o ejecución de cada uno de vuestros trabajos y solventar las dudas oportunas.</p> <p>En el caso del proyecto de investigación y de los trabajos tutelados que detentan una mayor carga de trabajo autónomo, el seguimiento de estas actividades se efectuará en las clases prácticas señaladas para tal fin, así como en tutorías personalizadas a demanda del/la estudiante o de su equipo de trabajo.</p>

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Investigación (Proyecto de investigación)	A22 A39 B10 C1 C3 C8 C9	<p>El trabajo de análisis-investigación, sobre un tema propuesto por la profesora, será realizado de forma individual y entregado en formato audio (vía Moodle).</p> <p>Tiene una valoración máxima de 1 punto.</p> <p>En caso de que se detecte que parte/totalidad del dicho trabajo está copiado (hasta un máximo de una frase o corte de audio en todo el archivo) este quedará anulado con una valoración de 0 puntos.</p> <p>Solo se admitirán trabajos entregados en tiempo y forma. Aquellos trabajos que no cumplan los requerimientos quedarán anulados con una valoración de 0 puntos.</p>	10
Taller	A4 A37 A39 B4 B7 B8 B13 C3 C6 C9	<p>Las prácticas tienen una valoración total de 1,5 puntos (variando en función del número de prácticas entregadas y calidad de las mismas).</p> <p>Solo se admitirán prácticas entregadas en tiempo y forma. Práctica que no cumpla esos requisitos quedará anulada con una valoración de 0 puntos.</p> <p>Para el cómputo de las prácticas de taller el/la estudiante tiene que haber desarrollado el 80% de las prácticas de la materia (grupo mediano).</p>	15



Trabajos tutelados	A4 A5 A8 A37 A39 B2 B3 B4 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C6 C7	Cuenta con una valoración máxima de 4 puntos (1+1+2) distribuidos de la siguiente manera: · hasta 1 punto por la construcción de un relato sonoro (trabajo A). Parte de esta nota (hasta 0,25) vendrá determinado por la valoración de los/as compañeros/as. · hasta 1 punto por el diseño sonoro de una secuencia audiovisual (trabajo B). Parte de esta nota (hasta 0,25 puntos) vendrá determinado por las rúbricas de evaluación propia y de los/as compañeros/as. · hasta 2 puntos por el diseño sonoro y doblaje de un proyecto audiovisual ("Proyecto final"). Parte de esta nota (hasta 0,5 puntos) vendrá determinada por las rúbricas de evaluación propia y de los/las compañeros/las.	40
Presentación oral	A39 B11 C1 C3 C7 C9	Para la evaluación de las presentaciones oral se deben cumplir los siguientes requisitos: (1) asistir y participar en la presentación (propia y en la de los restantes grupos), (2) entregar la rúbrica de evaluación cumplimentada y (3) haber entregado el correspondiente trabajo/o parte de trabajo en tiempo y forma. En cualquier caso, antes de cada presentación oral, se darán las indicaciones oportunas para su desarrollo-evaluación.	15
Sesión magistral	A4 A8 A10 B1 B5 B7 B11 C4 C8	En el marco de las sesiones magistrales, o relacionadas con éstas, se desarrollarán actividades y ejercicios prácticos, así como discusiones dirigidas, orientados a la consolidación de los contenidos teóricos. Estas actividades tienen un valor global de 2 puntos (variando en función del número y la calidad de los ejercicios entregados). Solo se admitirán aquellos ejercicios prácticos entregados en tiempo y forma. Aquellas entregas que no cumplan esos requerimientos quedarán anuladas con una valoración de 0 puntos.	20

Observaciones evaluación

Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad la profesora explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega. Para superar la materia en la PRIMERA OPORTUNIDAD (sistema de evaluación continua) el/la estudiante deberá obtener un mínimo de 5 puntos (el 50% de la puntuación global) en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos y prácticas de la materia. En este cómputo no se incluyen los ejercicios no originales del/la estudiante así como tampoco aquellos trabajos entregados fuera de plazo o en un formato diferente al indicado. Dado el objeto de la materia, todo trabajo que carezca de sonido en una parte, o en su totalidad, será anulado y -por tanto- contará con un 0 en su evaluación.

En el caso del alumnado a tiempo parcial y/o dispensa académica de exención de asistencia se establecen los siguientes cambios en la evaluación: (1) sustitución de las actividades desarrolladas durante la clase magistral y de las prácticas taller por un examen teórico-práctico en la fecha oficial de la materia (valor hasta 3,5 puntos); (2) desarrollo de los trabajos tutelados de forma individual.

Para superar la materia en la SEGUNDA OPORTUNIDAD el/la estudiante deberá:

Entregar de forma individual el diseño sonoro íntegro de una pieza audiovisual, propuesta por la docente, con el correspondiente dossier. Este trabajo y su presentación, en la que se justifiquen aquellas decisiones tomadas en cuanto al sonido, tendrá un valor de 70% en la nota final (60% proyecto+10% presentación). Para su evaluación se deberá entregar en la fecha oficial de examen, en el formato señalado por la profesora (tanto la pieza audiovisual con el sonido íntegro, y el dossier). Aprobar el examen (50% puntos) en la fecha oficial. Esta prueba teórica, de preguntas breves, versará sobre los contenidos del libro "Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual." Barcelona: UOC. Este examen constituirá el 30% de la nota final. En cualquiera caso, para superar la materia se debe aprobar el examen (5 puntos o 1,5 ponderado) y obtener, como mínimo, una puntuación de 5 en la nota final. Asimismo aquellos/as estudiantes que en la evaluación continua (convocatoria de enero-febrero) queden por debajo del umbral del 5 (el 50% de la puntuación global), deberán presentarse de toda la materia -teoría y práctica- en la convocatoria de julio, siguiendo las indicaciones y requisitos de esta convocatoria.

En esta segunda oportunidad no se establecen fórmulas alternativas para el alumnado a tiempo parcial o con dispensa académica de exención de asistencia.



Fuentes de información

Básica	<ul style="list-style-type: none">- Piñeiro Otero, Teresa (2019). Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual. Barcelona:UOC- Chion, Michel (1994). La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós- Xalabander, Conrado (2013). El Guion Musical en el Cine . Mundo BSO- Collins, Karen (2008). Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: MIT Press- Beauchamp, Robin (2005). Designing Sound for Animation. Burlington: CRC Press <p>Ademais destas fontes de referencia, en Moodle integraranse artigos e outro tipo de recursos que faciliten a comprensión da materia, traten en concreto algún exemplo ilustrativo ou permitan afondar nalgún tema de interese.</p>
Complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Collins, Karen (2013). Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games. Cambridge: MIT Press- Ávila, Alejandro (1997). El doblaje. Madrid. Cátedra- Collins, Karen (2008). From Pac-Man to pop music : interactive audio in games and new media . Roulledge- Theme Ament, Vanessa (2009). The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation. Burlington: CRC Press

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion/616G02004

Asignaturas que continúan el temario

Edición y Montaje/616G02007

Sonido/616G02034

Proyecto de Animación/616G02021

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías